

Perspectivas

INSTALACIÓN INTERACTIVA

CARLA GONZÁLEZ

CARLA.V.GONZALEZ@HOTMAIL.COM

“ Lo que perturba y alarma al hombre, no son las cosas,
sino sus opiniones y figuraciones de las cosas ”
- Epicteto

Síntesis conceptual

La presente obra se propone como un espacio de encuentro personal con uno mismo, un lugar donde el mundo físico y el mundo de las percepciones se ponen a prueba y median entre lo real y lo virtual. Un encuentro en el cual se pone en marcha la capacidad del ser humano para modificar su realidad y su entorno particular.

PERSPECTIVAS

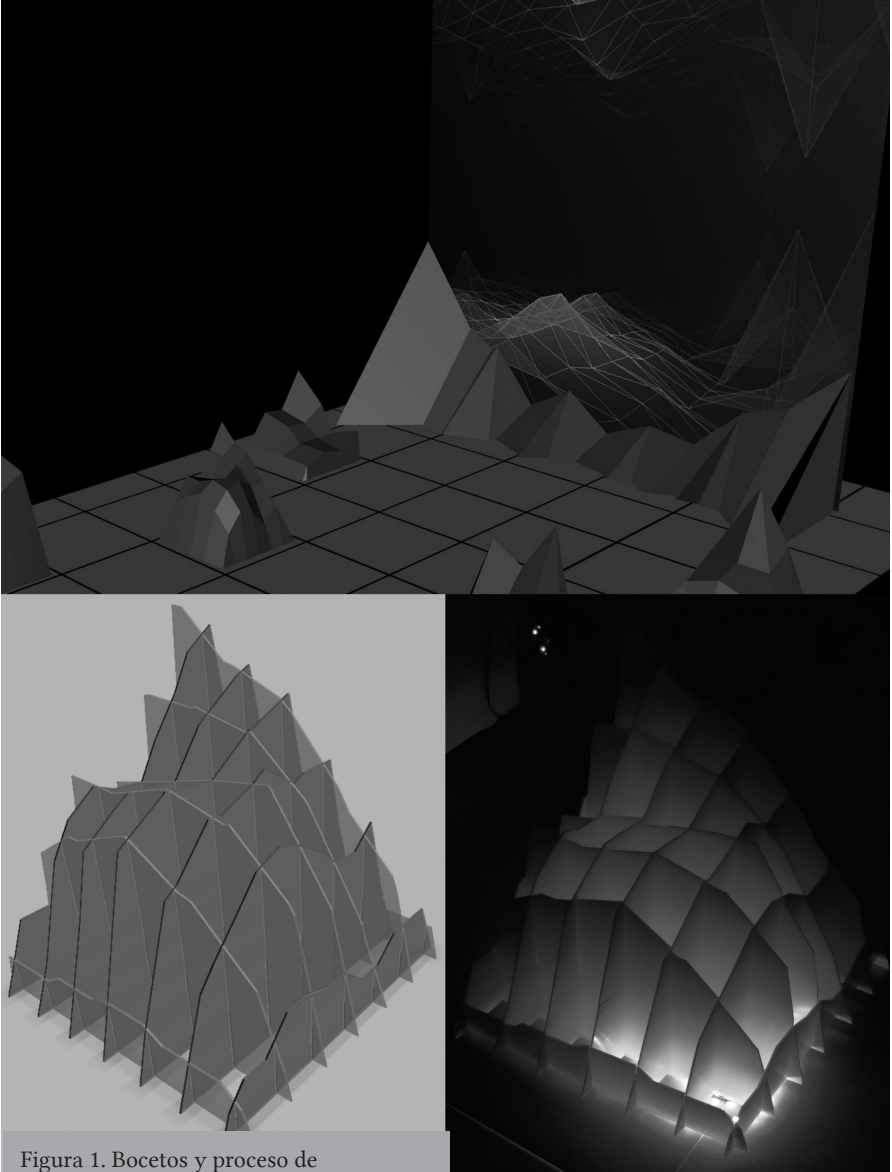


Figura 1. Bocetos y proceso de construcción

Desarrollo teórico

Los seres humanos se encuentran inmersos en un universo de significaciones, cumpliendo el papel de configuradores de la realidad. Ésta no se presenta de manera directa e inmediata, sino que lo hace a través de un complejo aparato artificial de símbolos, es decir que el entorno no se presenta de manera “pura” o directa, la percepción de la realidad física se ve condicionada por una suerte de filtro dando lugar a la realidad simbólica. Es así que al enfrentarse a un estímulo externo, el ser humano pone en funcionamiento un largo y complicado sistema de pensamiento¹.

No existe una realidad absoluta, única y homogénea. Cada ser viviente se enfrenta a ella y la vivencia de manera distinta, por lo cual cabe pensar que existen tantas versiones de la realidad como seres vivos. En el ser humano, la percepción del entorno se encuentra mediada por los sentidos, por lo cual es posible afirmar que aquello que se percibe como realidad no es más que una interpretación sensorial de una pequeña parte de información que es recibida y descifrada por el cerebro

De manera inconsciente, cada ser humano interpreta el mundo en función de sus intereses, utilizando como guía sus deseos, ideologías, sentimientos entre otros poderosos fenómenos, generando así que los datos que percibe encajen con lo que cada uno quiere percibir. La percepción de la realidad se encuentra condicionada por la manera en que el sujeto construye su realidad².

Entonces, aquello que se percibe y vivencia como real, no es más que una interpretación personal y subjetiva de los hechos.

Existe una teoría cognitiva, desarrollada por Aaron Beck, que declara que hay una estrecha relación entre los pensamientos de una persona y las emociones y sentimientos que experimenta. Esta reacción emocional influye en la reacción comportamental ante distintas situaciones. Es decir que lo que esta teoría propone es que

1 Cassirer E. Antropología filosófica. Introducción a una filosofía de la cultura.

2 Braidó N. REALIDAD Y PERCEPCIÓN Los avances de la neurociencia que contribuyen a explicar ambos fenómenos.

3 Centro de psicología Aaron Beck.

No existe una realidad absoluta, única y homogénea. Cada ser viviente se enfrenta a ella y la vivencia de manera distinta, por lo cual cabe pensar que existen tantas versiones de la realidad como seres vivos.

no son las situaciones en sí las que producen ciertas emociones, sino más bien las interpretaciones personales que se hacen de ellas .

Por lo tanto, si es el hombre quien mediante su percepción interpreta y construye su realidad, entonces reside en este la posibilidad de generar un cambio en su entorno y en sí mismo.

Sinopsis

Al ingresar a la instalación, el usuario se encuentra en una habitación con una pantalla rodeada de módulos tridimensionales. Unos se encuentran dispuestos sobre la pantalla y son a su vez proyectados; otros se encuentran dispersos en el espacio, apagados. En el piso puede observarse una grilla formada por líneas negras, las cuales sirven de contenedoras para los volúmenes que se disponen dentro de las parcelas formadas por la intersección de estas líneas.

El espacio virtual proyectado simula una especie de caverna, y al momento del ingreso del usuario se encuentra estático. Al adentrarse en la instalación, la proyección toma vida, ya que esta detecta la presencia del usuario y sigue sus movimientos; el punto de vista de la caverna se modifica siguiendo la posición de quien la visita. Al caminar sobre la grilla, el usuario emite sonidos que son detectados por el entorno, y la estructura virtual es modificada en

PERSPECTIVAS

consecuencia. A su vez, al caminar cerca de las estructuras dispuestas dentro de la grilla, éstas se activarán iluminándose con su presencia.

De esta manera, el espacio en su totalidad es representativo de quien lo recorre, siendo una construcción ligada a los movimientos propios de éste.

Es su accionar frente a la obra quien determina la arquitectura del espacio y su punto de vista del mismo.

Cuando la obra es abordada por más de un usuario, se produce un desdoblamiento en el espacio proyectado, subdividiéndose la grilla que compone la caverna. Formalmente el espacio es idéntico, pero cada usuario puede modificar el punto de vista de la grilla que le corresponde, produciendo un juego de perspectivas. Frente a la misma situación dada, cada usuario percibe de acuerdo a su posición en el espacio, haciendo un paralelo con su manera de percibir su realidad, su entorno. Es su personalidad, sus vivencias y todo su aparato simbólico poniéndose en juego para interpretar la situación. Es esta manera de posicionarse frente al mundo quien le da perspectiva de una situación.

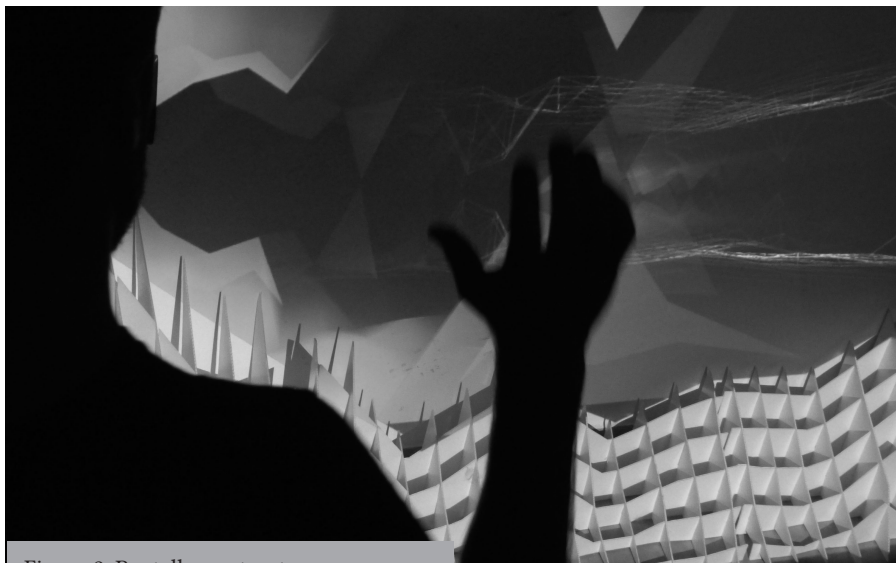


Figura 2. Pantalla y estructuras proyectadas

Créditos

·Gracias a mi Familia por su apoyo incondicional

Gracias a todo el cuerpo docente:

Federico Joselevich

Uriel Rubilar

Ana Cathcarth

Mercedes Viola

Carla Sivila Soza

Y a todos aquellos que de alguna u otra forma
colaboraron para que esta obra fuera posible:

Lisandro Peralta

Matías Jauregui Lorda

Manuel Almada

Sebastián D'ambra

Ignacio Rios

Mara Insua

Julia Pincheira

SoFía Chiabudini